
RESCATE
EN EL
GOLFO
OPERA soft

RESCATE EN EL GOLFO

¡IMPORTANTE!

No pierdas tus instrucciones con la tabla de claves.

Una vez cargado el programa deberás introducir una clave de acceso para poder empezar a jugar. Ahora debes ir a la fila y columna indicada en tu ordenador y localizar cuatro símbolos. Deberás mirar a través del gel rojo incluido con el juego para poderlo leer, estos símbolos hacen referencia a los que aparecen en la parte inferior de la pantalla y que deberás pulsar en orden correcto utilizando las teclas de cursor de tu ordenador y RETURN para elegir los símbolos. Una vez introducidos los códigos correctos empezar a jugar. Si introduces demasiados códigos incorrectos en una fila, te pasará algo vergonzoso.

Si pierdes tu tabla de claves, puedes comprar otra ...

LA HISTORIA

DICIEMBRE 1990

La situación en el golfo se ha hecho insostenible. Las tropas americanas están a punto de entrar en acción para liberar Kuwait. Aunque Irak ya ha liberado gran parte de los rehenes, aún sigue manteniendo prisioneros a un gran número de ciudadanos extranjeros.

La ONU decidió, como última tentativa, enviar un comité de diplomáticos a tratar con el lider Irakí, para que intenten convencerle que libere a todos los rehenes.

Para esta misión se escogió una representación mundial, encabezada por Cristian Charrier, que ya en otra ocasión había conseguido liberar a varios rehenes. Al día siguiente, el comité cogió un avión con destino a Kuwait.

Pero mientras el comité estaba en vuelo, y para dar muestra de sus buenas intenciones, el gobierno Irakí prometió liberar a todos los rehenes, y, para demostrarlo, puso un avión a disposición de éstos para salir del país.

Los rehenes, ilusionados, se prepararon para salir y se dirigieron hacia el aeropuerto. Después de algunos problemas con los visados de salida y tras varios minutos, que parecieron horas, de espera en el aeropuerto, consiguieron subir al avión.

El comandante les dio la bienvenida y les dijo que se pusieran los cinturones para despegar. El avión se dirigió lentamente a la pista, y todos los pasajeros estaban alegres por la inminente salida.

Pero, de repente, el avión se detuvo antes de llegar a la cabecera de pista y los motores se pararon lentamente. Durante un instante, se hizo un silencio mortal dentro del avión, y al instante siguiente todo eran preguntas y gritos sobre la causa de la parada. El viaje se había acabado.

La razón era que, poco antes de la salida, el líder Irakí había tenido un sueño en el que Mahoma se le aparecía, diciéndole que dos minutos depués de que los rehenes abandonaran el país, las tropas extranjeras se le hecharian encima y lo arrasarían todo. Así que, nada más despertar, suspendió la salida del vuelo y lo hizo esperar en la pista. Además, desplegó la mayor parte de su ejercito hasta el aeropuerto, para impedir que nadie se acercase a los rehenes.

El resto del mundo, atónito con la noticia, lanzó un ultimatum: o soltaban a los rehenes, o lo pagarían muy caro. Tenían un día de plazo para tomar una decisión.

Pero el remedio fue peor que la enfermedad, porque lo que hicieron los irakies fue colocar una bomba en la bodega del avión, que estallaría al cumplirse el plazo, si el resto del mundo no se echaba atrás en su amenaza. Y ellos ya no estaban dispuestos ...

EL PROTAGONISTA

La situación es desesperada pensaba Cristian Charrier mientras escuchaba la noticia en la radio del avión en el que iba a Kuwait. Le habían encargado que tratara de negociar la libertad de los rehenes, y esto no parecía nada fácil, vistas las últimas noticias.

Miró a su alrededor, y vio que el resto de los diplomáticos que le acompañaban, estaban totalmente abatidos. La misión era un fracaso bastante antes de empezar. Y quien sabe si tan siquiera podrían salir ellos.

Al abrirse la puerta del avión, lo único que pudo comprobar en un principio eran las tropas irakies que les rodeaban por todos lados.

La situación era realmente tensa. Miró hacia otro lado y vio el avión en el que estaban secuestrados los rehenes, un boeing de las KIR airways, pensó lo cerca que estaba de ellos, y que no iba a poder hacer nada.

Se quedó allí mirando, sin moverse, mientras sus compañeros se dirigian hacia las aduanas, fuertemente escoltados.

Miró otra vez hacia el avión, viendo la cantidad de soldados que lo vigilaban: moros con bazocas debajo del brazo, soldados pistola en mano que parecían terroristas, porque estaban cubiertos por un pasamontañas, estaban por todos lados, a pie, en moto, en las ventanillas de los aviones ... Incluso se fijo en unos que iban volando a bordo de diminutos helicópteros, y armados hasta los dientes de granadas.

De repente, cerró los ojos y se vio a sí mismo echar a correr hacia el avión, gritándoles a los secuestradores.

EL JUEGO

Cuando se dio cuenta de lo que estaba haciendo, intentó volverse atrás, pero viendo que todo el ejército irakí se abalanzaba sobre él, que parecían una jauría de lobos hambrientos, y que no iban a aceptar como disculpa que tenía que ir al lavabo, decidió ir hacia adelante, pasase lo que pasase.

Aquí es donde entras tu, y donde empieza el juego.

Este se divide en tres partes:

1.- Menú: Aquí elegirás los controles que desees usar, y la fase a la que deseas jugar.

2.- Fasel: Se desarrolla en la pista del aeropuerto, y tu misión será llegar hasta el avión donde están todos los rehenes.

3.- Fase 2: Aquí debes encontrar rápidamente la bomba, desactivarla e ir a la cabina del avión, para poder escapar del país.

MENU

Puedes elegir jugar con teclado o con Joystick, o poner tus propias teclas.

También puedes elegir la fase que quieras jugar.

Si eliges la fase dos, deberás de introducir la clave de desactivación de la bomba que se encuentra dentro del avión. Si no la introduces correctamente, habrás fallado, ya que la bomba explotará, y, encima, estarás tu dentro del avión.

FASE 1

Acaba de empezar tu misión, y debes llegar hasta el avión donde están los rehenes. El camino para llegar hasta él no es nada fácil, está plagado de enemigos y de obstáculos colocados en la pista.

Según vayas avanzando, observarás que hay varios aviones, aunque no sean al que tienes que ir. Si consigues abrir las puertas de éstos, podrás encontrar energía extra, pero has de tener cuidado, ya que lo que te puedes encontrar son enemigos en mini-helicóptero, o granadas que explotarán al llegar al suelo.

Si sigues avanzando, verás que hay una moto, a la cual no puedes subirte, pues te hará falta una llave para ponerla en marcha. Para conseguir esta llave, debes seguir avanzando hasta que aparezca una flecha parpadeante que te indique donde está. Para conseguirlo deberás ir abriendo las puertas de los aviones hasta dar con ella. Una vez que la tengas, ve a la moto y arranca.

Cuando hallas encontrado el avión de los rehenes, y consigas acabar con el último enemigo, abre la puerta y entra.

Si lo consigues, obtendrás también la clave de desactivación de la bomba, que aparecerá en pantallla.

FASE 2

Al llegar a esta fase, las cosas parecen más sencillas. Los terroristas van desarmados, por miedo a usar las armas en el interior del avión, con lo que tendrás menos preocupaciones, aunque las cosas no serán, ni mucho menos, más fáciles.

Otra ayuda de que dispondrás es que, al llegar hasta aquí, habrá crecido tu fe en tí mismo, y tendrás mucha más libertad de movimientos. Ahora podrás dar puñetazos, patadas en el aire y agachado, codazos... Pero también los terroristas estarán más duchos en la lucha cuerpo a cuerpo, con lo que deberás cuidarte muy mucho.

Tu misión será encontrar la bomba, por supuesto antes de que estalle, y desactivarla. **Para desactivar la bomba tienes que haber introducido correctamente la clave del menú, o haber terminado con éxito la primera parte,** con lo que la obtendrás directamente.

El avión está dividido en tres pisos, que tendrás que recorrer para encontrar la bomba. De vez en cuando aparecerán unas flechas que te indicarán el camino a seguir, ya sea a izquierda o derecha, aunque no te indicarán si has de ir hacia arriba o hacia abajo. Eso es cosa tuya. Has de tener cuidado porque está lleno de pasadizos y de pequeñas aberturas por las que podrás pasar. Por los pasillos del avión encontrarás agujeros y JUMPS, practicados por los terroristas para facilitarse el paso, y que puedes aprovechar para moverte entre las distintas plantas del avión.

Si consigues encontrar la bomba, desactívala como puedas y vete a la cabina, para liberar a los pilotos y poder volver a casa.

Durante tu camino, te cruzarás con terroristas y rehenes. Defiéndete de los terroristas, que normalmente te atacarán en grupo, pero respeta a los rehenes ya que tu misión es liberarlos, no matarlos. Si por error matas muchos rehenes, tu misión acabará de un modo repentino y nada agradable. Si algún rehen te pide ayuda, no dudes en dársela, ya que este te lo agradecerá ayudándote a curar tus heridas y a reponer fuerzas. El resto es cosa tuya.

EL MARCADOR

El marcador es una pantalla gigante de vídeo. Desde que Cristian Charrier echó a correr, las cámaras del aeropuerto se pusieron en marcha grabando todo lo que sucedia, y mandaban la información a esta pantalla.

En el video se refleja tu situación actual.

En la parte izquierda se marca tu energía y el número de vidas de que dispones.

Caerás muerto cuando desaparezca la última vida del vídeo, aunque podras recuperarte, bien reponiendo energía durante el juego, o bien consiguiendo una vida extra cada 10.000 puntos.

En la parte arriba a la derecha se marca el modo del vídeo. Bien si está parado (STOP), en marcha (PLAY), o en pause (PAUSE).

En la parte de abajo, a la derecha se marca la puntuación que has conseguido hasta el momento.

TIPOS DE GOLPES

FASE 1:

Disparo:	puñetazo normal
Disparo en el aire:	puñetazo en el aire
Disparo + agacharse:	puñetazo abajo

FASE 2:

Disparo:	puñetazo normal
Disparo + arriba:	portada en el aire
Disparo + abajo:	patada abajo
Disparo + atras:	codazo

Programa: Iñigo Ayo
Juan Carlos García

de las armas a la menor oportunidad.

DISEÑO ORIGINAL Y VERSION PARA COMMODORE 64 POR ...

PROGRAMA POR ... Daniel Gutiérrez González

GRAFICOS POR ... Adolfo Gutiérrez González

GARANTIA

OPERA SOFT, S.A. garantiza todos sus productos de cualquier fallo o defecto de fabricación, grabación o carga. Por favor, lea con atención las instrucciones de carga. Si por algún motivo tiene la dificultad en hacer funcionar el programa y cree que el producto es defectuoso, devuélvalo directamente a OPERA SOFT, S.A.

CONTROLES: MOVIMIENTO CON JOYSTICK O TECLAS

Teclas definibles según cada ordenador, aparecerán en pantalla.

Control .... Pausa (AMSTRAD)
Borr .... Retorno al menú (AMSTRAD)
Stop .... Pausa (MSX)
BS .... Retorno al menú (MSX)
H .... Pausa (SPECTRUM)
U .... Retorno al menú (SPECTRUM)
Control .... Pausa (COMMODORE 64)
Restore .... Retorno al menú (COMMODORE 64)
Break .... Pausa (PC y Compatibles)
Borr .... Retorno al menú (PC y Compatibles)
⊞ .... Pausa (AMSTRAD PCW)
Borr .... Retorno al menú (AMSTRAD PCW)
Enter .... Pausa (ATARI ST)
Delete .... Retorno al menú (ATARI ST)
Enter .... Pausa (COMMODORE AMIGA)
Esc .... Retorno al menú (COMMODORE AMIGA)

INSTRUCCIONES PARA CARGAR EL PROGRAMA

CARGA AMSTRAD CPC	Disco	Teclee ǀ CPM y pulsar Enter
	Cinta	Pulse CTRL +Enter simultáneamente
CARGA MSX	Disco	Introducir el disco en el ordenador y pulsar Reset
	Cinta	Teclee Bload "Cas:", R y pulsar Enter
CARGA SPECTRUM +2 Y +3		Seleccionar la opción cargador y pulsar
CARGA SPECTRUM 48K		Teclee Load"" y pulse Enter
CARGA COMMODORE 64 (Joystick 2)	Disco	Teclee Load "*",8,1 y pulsar Enter
	Cinta	Pulsar SHIFT y RUN/STOP simultáneamente
CARGA PC y COMPATIBLES		Introducir el disco 1 en la Unidad "A" y enceder el ordenador
CARGA AMSTRAD PCW		
PCW 8256/8512		Introducir el disco por la cara "A" y encender el ordenador
PCW 9512		Introducir el disco por la cara "B" y encender el ordenador
CARGA ATARI ST		Introducir el disco 1 en la unidad "A" y encender el ordenador
CARGA COMMODORE AMIGA		Introducir el disco 1 en la unidad "A" y encender el ordenador

PAGINA 1

	01	02	03	04	05	06	07	08	09
A	βεδα	βιβφ	ααβδ	βδαγ	ιφβφ	φηιι	εφφγ	φχεε	φβφχ
B	φβββφ	φεβα	ηηαδ	γφβη	φφιε	δφφβ	ββεβ	βεφγ	αγφφ
C	βφβι	αχαγ	βββε	ιγιχ	φδφχ	εγεχ	φφφε	φαφη	ηιηα
D	φβαβ	ηεββ	γγιγ	φχφφ	δεει	βιφβ	βαφφ	αδηφ	βφγφ
E	αφβχ	βαιε	ιιφη	φχεα	εβφφ	φεφδ	φηηγ	ηφγφ	γφφι
F	ηαιβ	γδφφ	φφεφ	δηφφ	βφφα	βχηδ	αβγη	βγφε	ιδδβ
G	βηφδ	ιφεγ	φφφφ	εφφι	φβηγ	φεγε	ηγφχ	γχδχ	φεβχ
H	γβεδ	φγφη	δδφε	βγηβ	βφγβ	ααφγ	βιδφ	ιχβι	φβββ
I	ιγφε	φχφχ	εεηχ	φιγχ	φαφε	ηδδη	γφβα	φηβφ	δφαδ
J	φιφγ	δχηφ	ββγι	βεφβ	αηδφ	βφβφ	ιφβφ	φφαα	εββδ
K	φφηη	εηγα	φφφφ	φχδδ	ηββγ	γγβφ	φδαι	δγβγ	βφιε
L	δφγφ	βφφφ	ββδα	αεβδ	βγβη	ιχαε	φεββ	ειιβ	φαφγ
M	εδφφ	φγδι	φφβγ	ηαβε	γιαχ	φχβχ	δβιχ	βεφε	βηεη
N	βεδε	βιββ	ααββ	βδαγ	ιφβφ	φηιι	εφφβ	φχεφ	φβφφ
O	φββχ	φεβχ	ηηαε	γφβη	φφια	δφφφ	ββεδ	βεφγ	αγφφ
P	βφβι	αχαβ	βββφ	ιγιφ	φδφφ	εγεα	φφφδ	φαφη	ηιηε
Q	φβαφ	ηεβδ	γγιγ	φχφφ	δεει	βιφγ	βαφε	αδηχ	βφγχ
R	αφβα	βαιδ	ιιφη	φχεε	εβφβ	φεφβ	φηηγ	ηφγφ	γφφι
S	ηαιγ	γδφε	φφεχ	δηφχ	βφφχ	βχηε	αβγη	βγφα	ιδδφ
T	βηφβ	ιφεγ	φφφφ	εφφι	φβηβ	φεγφ	ηγφφ	γχδφ	φεβα
U	γβεε	φγφη	δδφα	βγηφ	βφγδ	ααφγ	βιδφ	ιχβι	φββγ
V	ιγφφ	φχφφ	εεηφ	φιγα	φαφδ	ηδδη	γφβε	φηββ	δφαβ
W	φιφγ	δχηφ	ββγι	βεφγ	αηδε	βφβχ	ιφβχ	φφαχ	εββε
X	φφηη	εηγε	φφφβ	φχδβ	ηββγ	γγβφ	φδαι	δγββ	βφιφ
Y	δφγχ	βφφχ	ββδχ	αεβε	βγβη	ιχαα	φεβφ	ειιδ	φαφγ
Z	εδφφ	φγδι	φφββ	ηαβφ	γιαφ	φχβφ	δβια	βεφδ	βηεη

	01	02	03	04	05	06	07	08	09
A	γιβχ	φααχ	δδβχ	βφιε	βηφη	αφεα	βχφφ	ιβφδ	φγηγ
B	ιεαφ	φηβι	εφιβ	φφφφ	φφεφ	ηβφφ	γεφα	φγηδ	δχγη
C	φχβα	δβιφ	βγφδ	βδεγ	αγφφ	βφφι	ιαηγ	φιγε	εχφχ
D	φειφ	εγφα	φχεδ	φεφη	ηιφε	γαηβ	φδγβ	δφφγ	βηδφ
E	δαφι	βιεγ	βχφε	αβφχ	βεηχ	ιηγχ	φφφε	εφδη	φφβα
F	εδεβ	φφφβ	φηφγ	ηφηφ	γχγι	φβφβ	δγδφ	βδβφ	βγβφ
G	βφφχ	βφφε	αφηη	ββγα	ιεφφ	φγδδ	εχβγ	φεβφ	φιαι
H	φγφβ	φδηφ	ηγγφ	γφφφ	φαδα	διβδ	βχβη	ββαε	αεββ
I	βχηδ	αεγγ	βιφφ ι	αδι φ	δβγ	εφβε	φηαχ	φφβχ	ηχιχ
J	φχγδ	ηβφη	γεδε	φηββ	δφββ	βφαγ	βφβφ	αβιι	βεφβ
K	αηφε	βφδχ	ιχβχ	φββχ	εγαε	φδβη	φγια	ηφφφ	γαεδ
L	ηφδγ	γββφ	φεβι	δγαβ	βχβφ	βειφ	αιφφ	βαεα	ιδφδ
M	βγβη	ιφβα	φααφ	ειβδ	φχιγ	φβφφ	ηεει	γηφγ	φφφε
N	γιβφ	φααφ	δδβα	βφιδ	βηφη	αφεε	βχφβ	ιβφβ	φγηγ
O	ιεαφ	φηβι	εφιγ	φφφε	φφεχ	ηβφχ	γεφχ	φγηε	δχγη
P	φχβε	δβιβ	βγφβ	βδεγ	αγφφ	βφφι	ιαηβ	φιγφ	εχφφ
Q	φειχ	εγφχ	φχεε	φεφη	ηιφα	γαηφ	φδγδ	δφφγ	βηδφ
R	δαφι	βιεβ	βχφφ	αβφφ	βεηφ	ιηγα	φφφδ	εφδη	φφβε
S	εδεφ	φφφδ	φηφγ	ηφηφ	γχγι	φβφγ	δγδε	βδβχ	βγβχ
T	βφφα	βφφδ	αφηη	ββγε	ιεφβ	φγδβ	εχβγ	φεβφ	φιαι
U	φγφγ	φδηε	ηγγχ	γφφχ	φαδχ	διβε	βχβη	ββαα	αεβφ
V	βχηβ	αεγγ	βιφφ	ιαδι	φδββ	εφβφ	φηαφ	φφβφ	ηχια
W	φχγε	ηβφη	γεδα	φηβφ	δφβδ	βφαγ	βφβφ	αβιι	βεφγ
X	αηφφ	βφδφ	ιχβφ	φββα	εγαδ	φδβη	φγιε	ηφφβ	γαεβ
Y	ηφδγ	γββφ	φεβι	δγαγ	βχβε	βειχ	αιφχ	βαεχ	ιδφε
Z	βγβη	ιφβε	φααβ	ειββ	φχιγ	φβφφ	ηεει	γηφβ	φφφφ